Modificadores de Ataque Corpo a Corpo

Ao atacar com uma arma de combate corpo a corpo, calcule seu *NH efetivo* da seguinte maneira:

1. Verifique o NH básico com a arma ou o ataque desarmado que está sendo utilizando. (Em algumas situações, outras perícias — como Cavalgar, Queda Livre, ou Utilização de Traje Especial — podem limitar o NH.)
2. Aplique os modificadores relevantes relacionados abaixo. Os modificadores são cumulativos, mas as penalidades combinadas de visibilidade não podem exceder -10 (-6 se estiver acostumado à cegueira). Se qualquer modificador marcado com um asterisco (*) for aplicado, o NH efetivo depois de todos os modificadores não pode exceder 9.

Um resultado menor ou igual a este número alvo indica um sucesso.

Alvo (escolha um)

Arma, para *causar dano*: -5 para atingir uma arma de alcance "C" (uma faca) ou pistola; -4 para atingir uma arma de alcance 1 (uma montante); -3 para atingir uma arma de alcance 2+ (uma lança) ou rifle
Arma, para *desarmar*: como acima, com uma penalidade adicional de -2 se a arma utilizada não for uma arma de esgrima
Pontos de impacto: 0 para tronco, -2 para braço ou perna, -3 para virilha, -4 para mão ou pé, -5 para rosto, -7 para crânio; ataques *perfurantes* ou *por perfuração* podem atingir órgãos vitais com uma penalidade de -3 ou os olhos com -9
Pontos de impacto, através de fenda em armadura: -8 para tronco, -10 para qualquer outro local (como viseiras)

Manobra do Atacante

Ataque Total (Determinado): +4
Avançar e Atacar: -4*

Outras Ações do Atacante

Ataque com duas armas: -4/-8 com mão primária/inábil (-4/-4 com Ambidestria)
Ataque com mão inábil: -4 (sem penalidade com Ambidestria)
Ataque Enganoso: -2 para cada penalidade de -1 à defesa do oponente
Avaliar: +1/turno (máximo de +3)
Golpe Desenfreado: -5*
Golpe Rápido: -6 nos dois ataques (-3 com Treinado por um Mestre ou Mestre de Armas)
Golpear em combate corporal: -2

Posição do Atacante

Agachado, ajoelhado ou sentado: -2
Rastejando ou deitado: -4 (se estiver rastejando, só pode fazer ataques com alcance "C")

Situação do Atacante

Atribulação (tosse, ânsia, etc.): v. *Atribulações* (pág. 428)
Agarrado: -4
Choque: -dano sofrido no último turno (máximo de -4)
Distração grande (ex., todas as roupas em chamas): -3 ou mais (a critério do Mestre)
Distração pequena (ex., parte das roupas em chamas): -2
Montado, e a montaria atacou em seu último turno: -2
Montado, e a velocidade relativa entre a montaria e o alvo é 7+: -1
Piso ruim: -2 ou mais (a critério do Mestre)
Portando um escudo em combate corporal: -BD do escudo
Portando um escudo grande: -2
ST abaixo do mínimo da arma: -1/ponto abaixo

Visibilidade

Escuridão parcial, nevoeiro, fumaça, etc.: -1 a -9 (a critério do Mestre)
Não é possível ver *nada*: -10 (-6 se estiver acostumado à cegueira)*
Não é possível ver o oponente: -6, ou -4 se souber sua localização com uma margem de erro de 1 metro de raio*

Modificadores de Defesa Ativa

Quando um personagem tenta se esquivar, bloquear ou aparar, calcule a jogada de defesa da seguinte forma:

1. Verifique o valor básico da Esquiva, Bloqueio ou Aparar. (As vantagens Reflexos em Combate e Defesas Ampliadas aumentam esses valores acima do valor básico.)
2. Aplique os modificadores condicionais relevantes relacionados abaixo. Todos os modificadores são cumulativos.

Um resultado menor ou igual a este número alvo indica que o ataque foi evitado com sucesso.

Equipamento do Defensor

Aparar com adaga ou faca: -1 para Aparar
Aparar com bastão: +2 para Aparar
Aparar com kusari ou chicote: -2 para Aparar
Aparar desarmado contra uma arma: -3 para Aparar (0 contra golpes de ponta ou com Caratê ou Judô)
Escudo ou capa: +BD do escudo (v. *Tabela de Escudos*, pág. 287), exceto contra armas de fogo

Manobra do Defensor

Ataque Total: ele não pode se defender!
Avançar e Atacar: somente esquiva ou bloqueio; não pode aparar
Defesa Total (Defesa Aumentada): +2 para Esquiva, Bloqueio *ou* Aparar

Natureza do Ataque

Arma de arremesso: -1 para Aparar; -2 para Aparar se for *pequena* (0,5 kg ou menos)
Atacante usou mira laser: +1 para Esquivar se o ponto for visível
Ataque com duas armas: -1 se os dois ataques forem contra o mesmo alvo
Ataque Enganoso: -1 para cada penalidade de -2 à qual o atacante submeteu sua jogada de ataque
Ataque lateral ou ataque "esquivo": -2 (sem penalidade com Visão Periférica)
Ataque por trás: sem defesa possível (um defensor com Visão Periférica pode se defender com uma penalidade de -2)
Fintar com sucesso: penalidade igual à margem de vitória do atacante
Mangual: -4 para Aparar/-2 para Bloquear um mangual (-2/-1 se for um nunchaku); armas de esgrima não podem aparar um mangual

Outras Ações do Defensor

Aparar com mão inábil: -2 para Aparar (sem penalidade com Ambidestria)
Aparar mais de uma vez: -4 por tentativa adicional de Aparar depois da primeira, cumulativo (*metade* dessa penalidade se estiver usando armas de esgrima ou se tiver Treinado por um Mestre ou Mestre de Armas)
Defesa Exaltada: +2 (custa 1 PF)
Esquiva Acrobática: +2 para Esquivar com sucesso no teste de Acrobacia; -2 em caso de fracasso
Esquiva e Queda: +3 para Esquivar contra ataque *à distância*
Retirada: +3 para Esquivar ou para Aparar com Boxe, Caratê, Judô ou armas de esgrima; caso contrário, +1

Posição do Defensor

Agachado, ajoelhado ou sentado: -2
Rastejando ou deitado: -3

Situação do Defensor

Abaixo do atacante: -1 com diferença de 0,90 m, -2 com 1,20 m e -3 com 1,50 m
Acima do atacante: +1 com diferença de 0,90 m, +2 com 1,20 m e +3 com 1,50 m
Atordoado: -4
Atribulação (tosse, ânsia, etc.): v. *Atribulações* (pág. 428)
Carga: penalidade igual ao nível de Carga para Esquivar ou para Aparar com armas de esgrima, Judô ou Caratê
Combate corporal: apenas armas de alcance "C" podem aparar
Distração (ex., roupas em chamas): -1 ou pior (a critério do Mestre)
Incapaz de ver o atacante: -4; bloquear ou aparar requer um teste de Audição-2
Montado: penalidade igual à diferença entre 12 e o NH em Cavalgar (sem penalidade com NH 12+)
Piso ruim: -1 ou pior (a critério do Mestre)

Tabela de Pontos de Impacto para Humanos e Humanoides

Resultado	*Ponto (Penalidade)*	*Obs.*
–	Olho (-9)	[1,2]
3–4	Crânio (-7)	[1,3]
5	Rosto (-5)	[1,4]
6–7	Perna Direita (-2)	[5]
8	Braço Direito (-2)	[5,6]
9–10	Tronco (0)	
11	Virilha (-3)	[1,7]
12	Braço Esquerdo (-2)	[5,6]
13–14	Perna Esquerda (-2)	[5]
15	Mão (-4)	[6, 8, 9]
16	Pé (-4)	[8, 9]
17–18	Pescoço (-5)	[1, 10]
–	Órgãos Vitais (-3)	[1, 11]

[1] Um ataque que fracassar por 1 atinge o tronco.

[2] Apenas ataques *perfurantes*, *por perfuração* e *por queimadura de feixe concentrado* podem visar os olhos — e somente ataques frontais ou laterais. Qualquer dano acima de PV/10 cega o olho. Caso contrário, trate como crânio, mas sem a RD adicional!

[3] O crânio tem RD adicional de 2. O modificador de ferimento é ×4. Os testes de nocaute sofrem uma penalidade de -10. Golpes fulminantes usam a *Tabela de Golpe Fulminante na Cabeça* (pág. 557). *Exceção*: esses efeitos não se aplicam a dano *por toxina*.

[4] Maxilar, bochechas, nariz, orelhas, etc. Se o alvo possuir um capacete aberto, ignore a RD. Os testes de nocaute sofrem uma penalidade de -5. Golpes fulminantes usam a *Tabela de Golpe Fulminante na Cabeça* (pág. 557). Dano *por corrosão* recebe um modificador de ferimento de ×1,5; um ferimento grave *também* cega um dos olhos (ou *os dois* se ultrapassar o PV total). Ataques aleatórios por trás atingem o crânio.

[5] Membro. Reduza o modificador de ferimento para danos *por perfuração*, *extremamente perfurantes* e *muito perfurante* para ×1. Qualquer ferimento grave (perda de mais de PV/2 em um único golpe) incapacita o membro. Dano além deste limiar é perdido.

[6] Se houver um escudo, *dobre* a penalidade para atingir o ponto: -4 para braço do escudo, -8 para mão do escudo.

[7] Homens humanos e os machos de espécies semelhantes sofrem o *dobro* do choque de danos *por contusão* e sofrem uma penalidade de -5 nos testes de nocaute. Caso contrário, trate como um golpe no tronco.

[8] Extremidade. Trate como um membro, exceto que dano acima de PV/3 em um único golpe causa um ferimento grave incapacitante. Dano além deste limiar é perdido.

[9] Se estiver determinando aleatoriamente, jogue 1d: 1–3 atinge a extremidade direita, 4–6 a esquerda.

[10] Pescoço e garganta. Aumente o modificador de ferimento de ataques *por contusão* e *por corrosão* para ×1,5 e *por corte* para ×2. A critério do Mestre, uma pessoa morta por um golpe por corte no pescoço pode ser decapitada!

[11] Coração, pulmões, rins, etc. Aumente o modificador de ferimento para ataques *por perfuração* ou qualquer ataque *perfurante* para ×3. Aumente o modificador de ferimento para ataques *por queimadura de feixe concentrado* para ×2. Outros ataques não podem visar os órgãos vitais.

Dificuldade da Tarefa

Esse modificador é diferente dos modificadores de cultura, equipamento, idioma, nível tecnológico etc., uma vez que ele é aplicado a todos que tentarem realizar a tarefa. Ele também é acumulativo com todos os outros modificadores.

+10 — *Automática*. Tarefas tão triviais que o Mestre deve abrir mão da necessidade de um teste de habilidade, exceto em circunstâncias extraordinárias.

+8 ou +9 — *Trivial*. Situações onde um fracasso é extremamente improvável, exceto num caso extremo de azar.

+6 ou +7 — *Muito Fácil*. Tarefas onde um fracasso é possível, mas só em caso de azar.

+4 ou +5 — *Fácil*. A maioria das tarefas mundanas, incluindo testes feitos por pessoas comuns em seus trabalhos do dia-a-dia.

+2 ou +3 — *Muito Favorável*. Tarefas de risco leve que a maioria das pessoas realiza sem hesitar.

+1 — *Favorável*. Tarefas que a maioria das pessoas hesitaria em função do risco, mas que um aventureiro de carreira consideraria fácil.

0 — *Média*. A maior parte das tarefas de um aventureiro, assim como a utilização de uma perícia sob estresse.

-1 — *Desfavorável*. Tarefas estressantes que desafiariam um aventureiro novato, mas não um veterano.

-2 ou -3 — *Muito Desfavorável*. Tarefas estressantes que desafiariam um profissional. Aventureiros habilidosos ainda aceitam rotineiramente tais riscos!

-4 ou -5 — *Difícil*. Tarefas tão desafiadoras que até mesmo um especialista buscaria alternativas, embora um verdadeiro "mestre" provavelmente ainda não se sentiria desafiado.

-6 ou -7 — *Muito Difícil*. Situações em que até os mestres pensariam duas vezes antes de levá-las adiante.

-8 ou -9 — *Perigosa*. Tarefas nas quais até mesmo os grandes mestres não acreditam no sucesso.

-10 — *Impossível*. Nenhuma pessoa sã tentaria realizar essa tarefa. O Mestre pode optar por proibir tais tentativas.

Tabela de RD de Coberturas

Material	*RD/centímetro*
Alumínio	8–12
Tijolo	2–3,2*
Concreto	2,4–3,6*
Concreto reforçado	4–5*
Vidro, janela de	2–3,2
Vidro à prova de balas	4–8
Ferro	16–24
Sacos de Areia	1,2
Aço Maleável	20–24
Aço Rígido	24–28
Pedra	3,2–5*
Madeira	0,2–0,4*

* Ataques repetidos a um mesmo ponto reduz a RD, como explicado em *Tabela de Dano Estrutural* (pág. 558).

Revisado em 30 de junho de 2023
atualizações e outros livros em: http://t.me/modulobasico

Modificadores de Nível Tecnológico

Perícias Tecnológicas Baseadas em IQ: veja abaixo.

NT do Equipamento	*Penalidade*
NT da Perícia +4 ou mais	Impossível!
NT da Perícia +3	-15
NT da Perícia +2	-10
NT da Perícia +1	-5
NT da Perícia	0
NT da Perícia -1	-1
NT da Perícia -2	-3
Cada -1 adicional no NT	-2

Outras Perícias Tecnológicas: -1 por NT de diferença entre a Perícia e o Equipamento.

Familiaridade

Ferramenta estranha: -2

Ferramenta de outro Nível Tecnológico: Adicione a penalidade de Familiaridade e o Modificador de NT.

Seis ou mais familiaridades para uma perícia: Faça um teste contra o NH de sua perícia. Em caso de sucesso, você pode usar o novo equipamento sem penalidade.

Cultura estranha: -3 em Boemia, Comércio, Connoisseur, Criminologia, Dança, Detecção de Mentiras, Diplomacia, Heráldica, Intimidação, Jogos de Entretenimento, Lábia, Liderança, Mímica/Pantomima, Manha, Oratória, Pedagogia, Poesia, Política, Psicologia, Sex Appeal, Sociologia, e Trato Social.

Escopo Geográfico e Cultural

As penalidades a seguir se aplicam as perícias Assuntos Atuais (Locais), Conhecimento do Terreno, Geografia (Locais), e História quando usadas fora de seu campo de especialização.

Distância: Utilize as penalidades indicadas em Modificadores de Longa Distância. Em NT5+, o Mestre pode decidir jogar 3d contra NT+1 (9 ou menos em NT8) para ignorar todas as penalidades de distância.

Tempo: Utilize os Modificadores de Longa Distância, substituindo quilômetros por anos.

Diferença de NT: Dobre o modificador de tempo (uma diferença de 2 NT quadruplicaria, etc.).

Classe de Área (de menores para maiores): Vizinhança; Aldeia, Vila ou Cidade Pequena, Cidade, Baronato, Condado, Ducado ou País Pequeno; País Grande; Planeta; Federação Interplanetária e Galáxia.

Especialização em uma área *maior* e quer informação sobre uma área *menor*: -2 para uma classe de diferença, dobrando a cada classe.

Especialização em uma área e quer informação de uma área de tamanho similar: use os Modificadores de Longa Distância.

Especialização em uma área *menor* e quer informações sobre uma área *maior* ao seu redor: -2 por classe de diferença.

Modificadores Fisiológicos

Esses modificadores se aplicam às seguintes perícias: Cirurgia, Diagnose, Linguagem Corporal, Medicina, Pontos de Pressão, Pontos Secretos e Primeiros Socorros.

Espécies com fisiologias semelhantes: -2 (humanos vs. elfos) a -4 (humanos vs. trolls).

Espécies com fisiologias muito diferentes, mas que habitam o mesmo mundo: -5. Isso inclui todos os animais normais.

Espécies completamente alienígenas: -6 ou pior (a critério do Mestre).

Máquinas: Nenhum teste possível! Essas perícias não funcionam com criaturas que possuam a meta-característica Máquina.

Um sucesso num teste contra uma perícia adequada permite evitar essas penalidades.

Modificadores de Equipamento

Sem equipamento: -10 para perícias tecnológicas, -5 para outras perícias. Observe que muitas perícias nem mesmo podem ser usadas sem o equipamento necessário!

Equipamento improvisado: -5 para perícias tecnológicas, -2 para outras perícias.

Equipamento básico: Sem modificador. Essa é a situação normal na maioria dos casos.

Equipamento de boa qualidade: +1. O custo é de aproximadamente 5× o preço básico.

Equipamento de qualidade superior: +2. O custo é de aproximadamente 20× o preço básico.

Melhores equipamentos possíveis para o seu NT: +NT/2, arredondando para baixo (mínimo +2). Normalmente não está à venda!

Se o personagem tem equipamento "básico" ou melhor à disposição, mas ele não estiver em perfeitas condições:

Faltam itens importantes: -1 por item.

Equipamentos danificados: -1 a -3.

Modificadores de Idioma

Aplique à Escrita, Lábia, Leitura Dinâmica, Oratória, Pedagogia e Pesquisa.

Compreensão Rudimentar: -3

Compreensão com Sotaque: -1

Habilidades Artísticas (Canto, Poesia, etc.): Dobre essas penalidades!

Tempo Gasto

Tempo Adicional: 2× o tempo normal confere um bônus de +1; 4×, um bônus de +2; 8×, bônus de +3; 15×, bônus de +4; 30×, bônus de +5.

Este bônus só pode ser aplicado se fizer algum sentido levar mais tempo para realizar a tarefa em questão (a critério do Mestre).

Pressa: -1 para cada 10% de tempo a menos utilizado.

Em uma partida cinematográfica, o Mestre pode permitir que uma tarefa seja completada instantaneamente com uma penalidade de -10.

Observe que algumas perícias apresentam modificadores de tempo (por exemplo, Magia Cerimonial) que sobrepõe os modificadores sugeridos acima.

Sucesso Decisivo e Falha Crítica

Um resultado de 3 ou 4 é *sempre* um sucesso decisivo.

Um resultado de 5 é um sucesso decisivo *se tiver um NH efetivo de 15+*.

Um resultado de 6 é um sucesso decisivo *se tiver um NH efetivo de 16+*.

Um resultado de 18 é *sempre* uma falha crítica.

Um resultado de 17 *se tiver um NH efetivo de 15 ou menos*; caso contrário, trata-se de um fracasso comum.

Um resultado com uma diferença de 10 ou mais que o NH *efetivo*: um resultado de 16 com NH 6 ou menos; um resultado de 15 com NH 5 ou menos; e assim por diante.

Modificador de Tamanho e Alcance

MT	*Alcance*	*MT*	*Alcance*
+1	+0*	+6	+7
+2	+1	+7	+10
+3	+2	+8	+15
+4	+3	+9	+20
+5	+5	+10	+30

* Uma arma de alcance "C" passa a ter alcance 1, sem outros efeitos.

Modificadores de Ataque à Distância

Ao atacar com uma arma de ataque à distância, calcule seu *NH efetivo* da seguinte maneira:

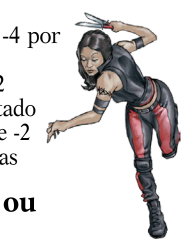
1. Verifique o NH básico com a arma de combate à distância que está sendo utilizada.
2. Aplique o Modificador de Tamanho (MT) do alvo.
3. Aplique os modificadores relativos à distância e velocidade do alvo; v. *Tabela de Tamanho e Velocidade/Distância* (pág. 550).
4. Aplique os modificadores condicionais relevantes relacionados abaixo. Os modificadores são cumulativos, mas as penalidades combinadas de *visibilidade* não podem exceder -10. Se *qualquer* modificador marcado com um asterisco (*) for aplicado, o NH efetivo depois de todos os modificadores não pode exceder 9.

Um resultado menor ou igual a este número alvo indica um sucesso. Num ataque em fogo contínuo, o ataque atinge um disparo *adicional* para cada múltiplo *inteiro* do Recuo na margem de sucesso.

Alvo

Para atingir armas ou pontos de impacto específicos, use as penalidades sob *Modificadores de Ataque Corpo a Corpo* (pág. 547). Se o alvo estiver atrás de alguma cobertura, é possível escolher atacar sem penalidades e determinar aleatoriamente o ponto de impacto (disparos que atingem um local encoberto sempre atingem a cobertura se ela for *total* ou atingem a cobertura num resultado de 4–6 em 1d se ela for *parcial*) ou apontar contra um local exposto (com uma penalidade adicional de -2 se o local estiver parcialmente coberto).

Alvo exposto parcialmente: -2
Atingir uma pessoa atrás de outra: -4 por pessoa no caminho
Disparo através de cobertura leve: -2
O alvo está agachado, ajoelhado, sentado ou deitado: penalidade *adicional* de -2 para atingir tronco, virilha ou pernas



Atacando sobre Montaria ou Veículo em Movimento

Se a arma *não* estiver numa montagem estável, o bônus combinado de Precisão, Apontar, firmação da arma e sistemas de pontaria não podem exceder o índice de Estabilidade (IE) do veículo.

Ocupante exposto pendurado para fora do veículo/montaria e disparando por cima ou por baixo dele: -6
Veículo aéreo: -1 para uma arma empunhada, 0 para outras armas
Veículo aquático, água agitada: -1 com a utilização de uma torre ou montagem aberta estabilizada; -2 para montagens fixas, inflexíveis ou num vagão; -3 para montagens abertas externas; -4 para uma arma empunhada
Veículo aquático, água calma: 0 com a utilização de uma torre ou montagem aberta estabilizada; -1 para montagens fixas, inflexíveis ou num vagão; -2 para montagens abertas externas; -3 para uma arma empunhada
Veículo espacial: 0
Veículo terrestre, estrada boa: -1 para uma arma empunhada, 0 para outras armas
Veículo terrestre, estrada ruim: 0 com a utilização de uma torre ou montagem aberta estabilizada; -1 para montagens fixas, inflexíveis ou num vagão; -2 para montagens abertas externas; -3 para uma arma empunhada
Veículo terrestre, trilha: -1 com a utilização de uma torre ou montagem aberta estabilizada; -2 para montagens fixas, inflexíveis ou num vagão; -3 para montagens abertas externas; -4 para uma arma empunhada
Veículo/montaria fracassou no último teste de controle: penalidade igual à margem de fracasso
Veículo/montaria se esquivou no último turno e o atacante não é o operador/cavaleiro: -2, ou -4 se estiver voando
Virando-se numa sela/assento exposto de veículo/montaria para disparar contra um oponente na retaguarda: -4

Disparo de Oportunidade

Verifica o alvo antes de disparar: -2
Hexágonos vigiados: 0 para 1 hexágono; -1 para 2 hexágonos; -2 para 3 ou 4 hexágonos ou uma linha; -3 para 5 ou 6 hexágonos; -4 para 7 a 10 hexágonos; -5 para 11+ hexágonos vigiados

Manobra do Atacante

Ataque Total (Determinado): +1
Avançar e Atacar: -2 ou -Magnitude da arma, o que for *pior*

Outras Ações do Atacante

Apontar por um turno: +Precisão da arma
Apontar turnos adicionais: +1 para 2 segundos, +2 para 3+ segundos
Arma firmada: +1 se estiver parado *e* levou um turno para Apontar
Ataque com duas armas: -4/-8 com mão primária/inábil (-4/-4 com Ambidestria)
Ataque com mão inábil: -4 (sem penalidade com Ambidestria)
Ataque súbito: -2 — não é possível Apontar
Fogo Contínuo: 0 para 2 a 4 disparos; +1 para 5 a 8 disparos; +2 para 9 a 12 disparos; +3 para 13 a 16 disparos; +4 para 17 a 24 disparos; +5 para 25 a 49 disparos; +6 para 50 a 99 disparos; +7 para 100 a 199 disparos; e assim por diante.

Sistemas de Pontaria

Arma ou sistema de pontaria com o qual o atirador não está acostumado: -2
Mira laser: +1
Mira telescópica: +1 por segundo de Apontar, até o bônus máximo da mira telescópica
Sistema de pontaria veicular: +1 a +3 se o atirador levar um turno para Apontar

Situação do Atacante

Arma danificada: -dano sofrido no último turno (máximo de -4)
Atribulação (tosse, ânsia, etc.): v. *Atribulações* (pág. 428)
Choque: -dano sofrido no último turno (máximo de -4)
Combate corporal: uma penalidade igual à Magnitude da arma (v. *Armas de Combate Corporal*, pág. 391)
Distração grande (ex., todas as roupas em chamas): -3 ou mais (a critério do Mestre)
Distração pequena (ex., parte das roupas em chamas): -2
Piso ruim: -2 ou mais (a critério do Mestre)
ST abaixo do mínimo da arma: -1/ponto abaixo

Visibilidade

Alvo levemente oculto (ex., atrás de um arbusto): -2
Cego, alvo completamente invisível ou em escuridão total: -10*
Escuridão parcial, nevoeiro, fumaça, etc.: -1 a -9 (a critério do Mestre)
Não é possível ver o oponente: -6, ou -4 se souber sua localização com uma margem de erro de 1 metro de raio*

Tabela de Tamanho e Velocidade/Distância

Veloc/Dist.	*Tamanho*	*Medida Linear*
0	-15	5 mm
0	-14	8 mm
0	-13	12 mm
0	-12	17 mm
0	-11	25 mm
0	-10	38 mm
0	-9	5 cm
0	-8	7,5 cm
0	-7	12,5 cm
0	-6	20 cm
0	-5	30 cm
0	-4	45 cm
0	-3	60 cm
0	-2	1 m
0	-1	1,5 m
0	0	2 m
-1	+1	3 m
-2	+2	5 m
-3	+3	7 m
-4	+4	10 m
-5	+5	15 m
-6	+6	20 m
-7	+7	30 m
-8	+8	50 m
-9	+9	70 m
-10	+10	100 m
-11	+11	150 m
-12	+12	200 m
-13	+13	300 m
-14	+14	500 m
-15	+15	700 m
-16	+16	1 km
-17	+17	1,5 km
-18	+18	2 km
-19	+19	3 km
-20	+20	5 km
etc.	etc.	etc.

Continue esta progressão indefinidamente, com cada aumento de 10 vezes na medida linear resultando em +6 ao MT ou -6 ao modificador de velocidade/distância.

Mau Funcionamento de Armas de Fogo

Quando uma arma sofre um mau funcionamento, jogue 3d e consulte a tabela abaixo:

3–4 — Problema mecânico ou elétrico.
5–8 — Disparo falho.
9–11 — Emperramento.
12–14 — Disparo falho.
15–18 — Problema mecânico ou elétrico e possível explosão.

Problema Mecânico ou Elétrico

A arma não dispara. Um teste de Armeiro ou contra a própria perícia na arma em questão (leva uma manobra Preparar) pode diagnosticar o problema. Uma vez reconhecido o problema, o personagem pode fazer um teste de Armeiro para corrigi-lo. Cada tentativa leva uma hora e qualquer falha crítica destrói a arma.

Granadas: Ocorreu um problema no detonador e a arma detona com 1d segundos de *atraso*.

Disparo Falho

A arma não dispara. Um teste de Armeiro+2 ou contra a própria perícia na arma em questão (leva uma manobra Preparar) identifica o problema. Se a arma for um revólver, o *próximo* disparo será normal. Caso contrário, cada tentativa de consertar o problema requer três manobras Preparar, duas mãos livres e um teste de Armeiro+2 ou contra a própria perícia na arma. Uma falha crítica provoca um problema mecânico ou elétrico.

Granadas: A granada é defeituosa e *nunca* explodirá.

Emperramento

A arma dá um disparo e depois emperra ou para de funcionar por algum motivo. (Trate o disparo dado como um ataque normal.) Cada tentativa de liberar a arma requer três manobras Preparar, duas mãos livres e um teste de Armeiro ou NH-4 na perícia com a arma em questão. Um sucesso conserta a arma. Um fracasso indica que ela ainda não está consertada, mas o personagem pode tentar novamente. Uma falha crítica provoca um problema mecânico ou elétrico.

Armas de feixe: Trate como um problema mecânico ou elétrico.

Granadas e outras armas de uso único: A arma é defeituosa; ela *nunca* irá disparar ou explodir.

Explosão

Qualquer arma de fogo de NT3 ou granada, arma de retrocarga ou arma de fogo de repetição de NT4 pode explodir no rosto do atirador, causando 1d+2 de dano cont ex [2d]. Se a arma usar uma ogiva explosiva, use o dano da carga da ogiva. Armas de NT5+ não explodem — trate como um problema mecânico ou elétrico.

GURPS® Quarta Edição

ESCUDO DO MESTRE

STEVE JACKSON GAMES

Tabela de Verificação de Pânico

Quando um personagem fracassa numa Verificação de Pânico, jogue 3d, acrescente a margem de fracasso da Verificação de Pânico e consulte a tabela a seguir. O resultado dessa jogada às vezes tem consequências implausíveis. Nesses casos, o Mestre deve jogar novamente ou alterar o resultado para algo mais apropriado — especialmente no caso de Verificações de Pânico originadas por estupefação (ex., beleza divina) ou por situações de complexidade perturbadora da mente (ex., geometria de outro mundo ou conceitos filosóficos radicais) em vez de medo.

4, 5 — Atordoado por um segundo, depois se recupera automaticamente.

6, 7 — Atordoado por um segundo. A cada segundo depois disso, o personagem faz um teste contra a Vontade (não modificada) para sair do atordoamento.

8, 9 — Atordoado por um segundo. A cada segundo depois disso, o personagem faz um teste contra a Vontade, mais quaisquer bônus ou penalidades que teve no teste original, para sair do atordoamento.

10 — Atordoado por 1d segundo. A cada segundo depois disso, o personagem faz um teste contra a Vontade modificada, como acima, para sair do atordoamento.

11 — Atordoado por 2d segundos. A cada segundo depois disso, o personagem faz um teste contra a Vontade modificada, como acima, para sair do atordoamento.

12 — Acesso de vômito. Trate isto como ânsia por (25 - HT) segundos e depois disso, a cada segundo, o personagem faz um teste contra a HT para se recuperar; v. *Condições Incapacitantes* (pág. 428). Dependendo das circunstâncias, isso pode ser apenas um inconveniente ou se tornar uma situação humilhante.

13 — Adquire uma nova peculiaridade mental (v. *Peculiaridades*, pág. 162). Essa é a única maneira de se adquirir mais que 5 peculiaridades.

14, 15 — Perde 1d PF e fica atordoado por 1d segundo, como em **10**.

16 — Atordoado por 1d segundo, como em **10**, e adquire uma nova peculiaridade, como em **13**.

17 — Desmaia por 1d minuto, depois disso, a cada segundo, o personagem faz um teste contra a HT para se recuperar.

18 — Desmaia como acima e o personagem faz um teste contra a HT imediatamente. Em caso de fracasso, ele sofre um ferimento de 1 ponto de dano ao cair.

19 — Desmaio grave de 2d minutos. A cada minuto depois disso, o personagem faz um teste contra a HT para se recuperar. Ele também sofre um ferimento de 1 ponto de dano.

20 — Desmaio de 4d minutos e quase entra em choque. Além disto, perde 1d PV.

21 — Pânico. O personagem corre erraticamente gritando, senta e chora ou faz alguma outra coisa igualmente sem sentido durante 1d minuto. No final desse período, o personagem faz um teste contra a Vontade (não modificada) para se recuperar.

22 — Adquire uma Fantasia de -10 pontos (pág. 139).

23 — Adquire uma Fobia de -10 pontos (pág. 140) ou outra desvantagem mental de -10 pontos.

24 — Ocorre um grande efeito físico definido pelo Mestre: o cabelo do personagem fica branco, ele envelhece 5 anos numa noite, fica parcialmente surdo, etc. Em termos de regras, ele adquire -15 pontos em desvantagens físicas (-3 pontos para cada ano de envelhecimento).

25 — Se o personagem já tem alguma Fobia ou outra desvantagem mental relacionada ao incidente, o número de autocontrole na desvantagem piora uma categoria. Se ele não possuir nenhuma desvantagem relacionada, ou seu número de autocontrole já for 6, ele adquire uma nova Fobia de -10 pontos ou outra desvantagem mental de -10 pontos.

26 — Desmaia por 1d minuto, como em **18** e adquire uma nova Fantasia de -10 pontos, como em **22**.

27 — Desmaia por 1d minuto, como em **18**, e adquire uma nova desvantagem mental de -10 pontos, como em **23**.

28 — Coma leve. O personagem perde a consciência e faz um teste contra a HT a cada 30 minutos para se recuperar. Quando o personagem recobrar os sentidos, durante 6 horas, todos os seus testes de perícia e de atributos sofrem uma penalidade de -2.

29 — Coma. Como acima, mas o personagem fica inconsciente por 1d hora. Depois disso, ele faz um teste contra a HT. Em caso de fracasso, ele permanece em coma por mais 1d hora e assim por diante.

30 — Catatonia. O personagem fica olhando para o vazio por 1d dia. Depois disso, ele faz um teste contra a HT. Em caso de fracasso, ele permanece catatônico por mais 1d dia e assim por diante. Se não receber cuidados médicos, ele perde 1 PV no primeiro dia, 2 no segundo dia e assim por diante. Se o personagem sobreviver e despertar, todos os seus testes de perícia e de atributo sofrem uma penalidade de -2 durante um número de dias igual à duração do estado catatônico.

31 — Ataque de Epilepsia. O personagem perde controle do seu corpo e cai, numa crise que dura 1d minuto e custa 1d PF. Além disto, o personagem faz um teste contra a HT. Em caso de fracasso, ele sofre 1d ponto de dano. Numa falha crítica, o personagem também perde 1 de HT *permanentemente*.

32 — Uma pontada de dor. O personagem cai, sofre 2d pontos de dano na forma de um leve derrame ou colapso cardíaco.

33 — Pânico total. O personagem perde o controle e pode fazer *qualquer coisa* (o Mestre joga 3d: quanto maior o resultado, mais inútil será sua reação). Por exemplo, ele pode saltar de um penhasco para evitar o monstro. Se ele sobreviver à sua primeira reação, pode fazer outro teste contra a Vontade para se recuperar do pânico. Em caso de fracasso, o Mestre joga outra reação de pânico e assim por diante!

34 — Adquire uma Fantasia de -15 pontos (pág. 139).

35 — Adquire uma Fobia de -15 pontos (pág. 140) ou outra desvantagem mental de -15 pontos.

36 — Ocorre um grave efeito físico, como em **24**, mas equivalente a -20 pontos de desvantagens físicas.

37 — Ocorre um grave efeito físico, como em **24**, mas equivalente a -30 pontos de desvantagens físicas.

38 — Coma, como em **29**, e o personagem adquire uma Fantasia de -15 pontos, como em **34**.

39 — Coma, como em **29**, e o personagem adquire uma Fobia de -15 pontos ou outra desvantagem mental de -15 pontos, como em **35**.

40+ — Como **39**, acima, mas a vítima também perde 1 ponto de IQ *permanentemente*. Isso automaticamente reduz em 1 o NH de todas as perícias baseadas em IQ, incluindo as mágicas.

Tabela de Falhas Críticas em Operações Mágicas

Jogue 3d e consulte a tabela a seguir. Se o resultado for inadequado ou coincidir com o resultado *pretendido* pelo operador, refaça a jogada. O Mestre não é obrigado a usar esta tabela e tem toda a liberdade para improvisar. Contudo, o resultado do improviso deve ser coerente com a mágica e a situação e nunca deve matar o operador de imediato.

3 — A mágica fracassa completamente e o operador sofre uma lesão de 1d.

4 — A mágica tem efeito sobre o operador (se for perigosa) ou sobre um inimigo próximo qualquer (se for benéfica).

5–6 — A mágica tem efeito sobre um dos companheiros do operador (se for perigosa) ou sobre um inimigo próximo qualquer (se for benéfica).

7 — A mágica atinge alguém ou alguma coisa diferente do alvo original: um aliado, inimigo ou objeto qualquer. O Mestre deve decidir aleatoriamente ou escolher uma opção interessante.

8 — A mágica fracassa completamente e o operador sofre uma lesão de 1 ponto.

9 — A mágica fracassa completamente e o operador fica atordoado (ele precisa de um sucesso em um teste de IQ para se recuperar).

10–11 — A mágica produz apenas um ruído intenso, um clarão brilhante, um cheiro desagradável etc.

12 — A mágica produz um efeito tênue e inútil em relação ao desejado.

13 — A mágica produz o efeito inverso ao desejado.

14 — A mágica parece ter funcionado, mas não passa de uma ilusão. O Mestre deve se esforçar para convencer o mágico e os companheiros dele de que a mágica funcionou *de verdade*.

15–16 — A mágica produz o efeito inverso ao desejado e afeta o alvo errado (o Mestre decide aleatoriamente).

17 — A mágica fracassa completamente. O operador esquece temporariamente a mágica. Ele deverá fazer um teste de IQ após uma semana e mais um a cada semana subsequente até se lembrar.

18 — A mágica fracassa completamente e um demônio ou outra entidade maligna típica do cenário aparecerá para atacar o operador, a menos que, *na opinião do Mestre*, a mágica e o operador tivessem a melhor e mais pura das intenções.

Modificadores de Longa Distância

Use os modificadores a seguir para as mágicas de Informação que funcionam a longa distância; por exemplo, as de "Localizar". Algumas vantagens também usam estas penalidades por distância. Se a distância se enquadrar entre dois valores, use o maior deles.

Distância	*Penalidade*
Até 200 m	0
750 m	-1
1,5 km	-2
4,5 km	-3
15 km	-4
45 km	-5
150 km	-6
450 km	-7
1.500 km	-8

Acrescente uma penalidade de -2 para cada fator adicional de 10.

Probabilidade de Sucesso

Nível de Habilidade	*Probabilidade de Sucesso*	*Nível de Habilidade*	*Probabilidade de Sucesso*
3	0,5%	10	50%
4	1,9%	11	62,5%
5	4,6%	12	74,1%
6	9,3%	13	83,8%
7	16,2%	14	90,7%
8	25,9%	15	95,4%
9	37,5%	16+	98,1%

Tabela de Posições

Posição	*Ataque*	*Defesa*	*Alvo*	*Movimento*
Em pé	Normal	Normal	Normal	Normal; pode disparar
Agachado	-2	Normal	-2	2/3 (+1/2 por hexágono)
Ajoelhado	-2	-2	-2	1/3 (+2 por hexágono)
Rastejando	-4*	-3	-2†	1/3 (+2 por hexágono)
Sentado	-2	-2	-2	Nenhum
Deitado	-4	-3	-2†	1 metro/segundo

* Somente ataques corpo a corpo com armas de alcance "C" são permitidos.

† Se um atacante estiver na mesma elevação ou abaixo do nível de um alvo nessa posição *e* mais longe que sua própria altura, ele ataca o tronco do alvo como se estivesse apenas parcialmente exposto (-2 para atingir) e simplesmente não pode atacar a virilha, pernas ou pés. Se o alvo também estiver com a cabeça baixa, o atacante não pode visar o pescoço, olhos ou rosto.

Tabela de Reações

Jogue 3d e aplique os modificadores de reação apropriados.

0 ou menos: *Desastrosa*. O PdM odeia os PdJs e faz o possível para prejudicá-los. Nada será impossível: atacar, trair, ridicularizar em público, ou até mesmo ignorar um pedido de vida ou morte; são todas possibilidades válidas.

1 a 3: *Muito Ruim*. O PdM antipatiza com os PdJs e tenta prejudicá-los se isso lhe for conveniente: atacando, oferecendo termos absolutamente injustos em uma transação comercial e assim por diante.

4 a 6: *Ruim*. O PdM dá pouca importância para os PdJs e irá prejudicá-los (como citado acima) se isso lhe trouxer algum benefício.

7 a 9: *Fraca*. O PdM não se deixa impressionar. Ele pode se tornar hostil se isso lhe trouxer um lucro muito grande ou houver pouco perigo.

10 a 12: *Neutra*. O PdM ignora os PdJs tanto quanto possível. Ele está totalmente desinteressado. Enquanto os protocolos forem seguidos, as transações transcorrerão calmas como de costume.

13 a 15: *Boa*. O PdM gosta dos PdJs e será prestativo dentro de limites cotidianos razoáveis.

16 a 18: *Muito Boa*. O PdM tem os PdJs em alta conta e é bastante prestativo e amistoso, oferecendo ajuda voluntariamente e apresentando condições vantajosas em quase todos os negócios.

19 ou melhor: *Excelente*. O PdM fica extremamente impressionado com os PdJs e os ajuda da melhor forma possível, dentro dos limites de suas capacidades — talvez arriscando até mesmo sua vida, dinheiro ou reputação em nome deles.

Lesões Comuns: Perda de Pontos de Vida

Menos de 1/3 dos PV restantes — O personagem fica cambaleando devido aos ferimentos. Seu Deslocamento e Esquiva são reduzidos pela metade (arredondado para *cima*).

0 PV ou menos — O personagem corre o risco de desmaiar a qualquer hora. Além dos efeitos acima, ele precisa de um sucesso num teste de HT no início do seu próximo turno, com uma penalidade de -1 para cada múltiplo *inteiro* de PVInicial abaixo de zero. Um fracasso indica que ele desmaia (ou simplesmente para de funcionar, se não se tratava de um alvo vivo ou consciente); v. *Retomando a Consciência* (pág. 423). Um sucesso significa que ele pode agir normalmente, mas deve fazer um novo teste a *cada turno* para continuar agindo. *Exceção*: se escolher por Fazer Nada durante seu turno e não tentar nenhuma defesa ativa, o personagem pode permanecer consciente sem fazer testes. Ele só precisa fazer um teste nos turnos em que tentar uma defesa ativa ou escolher uma manobra diferente de Fazer Nada.

-1×PVInicial — Além dos efeitos acima, o personagem deve fazer *imediatamente* um teste de HT para não *morrer*. (Se fracassar por uma margem de apenas 1 ou 2, ele estará morrendo, mas ainda não estará morto — v. *Ferimentos Fatais*, pág. 423). Em caso de sucesso, o personagem ainda poderá falar, lutar, etc., como acima (até fracassar num teste de HT e sucumbir). Ele deve refazer esse teste sempre que alcançar um novo multiplicador negativo desse valor, independente se isso é resultado de um ferimento ou vários.

-5×PVInicial — O personagem morre imediatamente. Ele perdeu um total de *6 vezes seu PVInicial*!

-10×PVInicial — Destruição corporal total.

Pontos de Fadiga Perdidos

Menos de 1/3 do seu PF remanescente — O personagem está muito cansado. Divida seu Deslocamento, Esquiva e ST pela metade (arredondado para *cima*). Isso *não* afeta as características baseadas na ST, como PV e dano.

0 PF ou menos — O personagem está à beira de um colapso. Se ele sofrer mais fadiga, cada PF perdido também resultará na perda de 1 PV. Para fazer qualquer coisa diferente de conversar ou descansar, o personagem precisa fazer um teste de Vontade; em combate, ele também precisa fazer um teste sempre que fizer uma manobra diferente de Fazer Nada. Em caso de sucesso, ele age normalmente. Em caso de fracasso, ele cai por esgotamento, incapacitado, e não pode fazer mais *nada* até alcançar um valor positivo de PF. Numa falha crítica, o personagem deve fazer imediatamente um teste de HT. Se fracassar, ele sofre uma parada cardíaca; v. *Condições Fatais* (pág. 429).

-1×PF — O personagem perde a consciência. Enquanto estiver inconsciente, ele recupera o PF perdido como se estivesse descansando normalmente e acorda quando alcançar um valor positivo de PF. O PF de um personagem *nunca* pode cair abaixo deste nível. A partir deste valor, qualquer custo em PF é subtraído diretamente do PV!

Tabela de Dano

ST	*GdP*	*GeB*
1	1d-6	1d-5
2	1d-6	1d-5
3	1d-5	1d-4
4	1d-5	1d-4
5	1d-4	1d-3
6	1d-4	1d-3
7	1d-3	1d-2
8	1d-3	1d-2
9	1d-2	1d-1
10	1d-2	1d
11	1d-1	1d+1
12	1d-1	1d+2
13	1d	2d-1
14	1d	2d
15	1d+1	2d+1
16	1d+1	2d+2
17	1d+2	3d-1
18	1d+2	3d
19	2d-1	3d+1
20	2d-1	3d+2
21	2d	4d-1
22	2d	4d
23	2d+1	4d+1
24	2d+1	4d+2
25	2d+2	5d-1
26	2d+2	5d
27	3d-1	5d+1
28	3d-1	5d+1
29	3d	5d+2
30	3d	5d+2
35	4d-1	6d+1
45	5d	7d+1
50	5d+2	8d-1
55	6d	8d+1
60	7d-1	9d
65	7d+1	9d+2
70	8d	10d
75	8d+2	10d+2
80	9d	11d
85	9d+2	11d+2
90	10d	12d
95	10d+2	12d+2
100	11d	13d

Distância do Arremesso

1. Divida o peso do objeto em quilogramas pela Base de Carga para obter o "coeficiente de peso".
2. Encontre o coeficiente de peso na coluna Coeficiente de Peso da tabela a seguir. Se ele estiver entre dois valores, use o maior valor.
3. Encontre o modificador de distância relativo ao coeficiente de peso na coluna Modificador de Distância.
4. Multiplique o modificador de distância pela ST do personagem para saber a distância em metros que ele é capaz de arremessar o objeto.

Coeficiente de Peso	*Modificador de Distância*	*Coeficiente de Peso*	*Modificador de Distância*
0,05	3,5	2,0	0,30
0,10	2,5	2,5	0,25
0,15	2,0	3,0	0,20
0,20	1,5	4,0	0,15
0,25	1,2	5,0	0,12
0,30	1,1	6,0	0,10
0,40	1,0	7,0	0,09
0,50	0,8	8,0	0,08
0,75	0,7	9,0	0,07
1,00	0,6	10,0	0,06
1,50	0,4	12,0	0,05

Tabela de Manobras

Manobra	*Descrição*	*Defesa Ativa*	*Movimento*
Aguardar	Fica em prontidão para agir.	Qualquer	Varia
Apontar	Mira com uma arma de combate à distância para obter seu bônus de Precisão.	Qualquer*	Passo
Ataque Total	Ataca com bônus ou mais de uma vez.	Nenhuma	Metade do Deslocamento
Ataque	Ataca desarmado ou com uma arma.	Qualquer	Passo
Avaliar	Estuda o oponente antes de um ataque de combate corpo a corpo.	Qualquer	Passo
Avançar e Atacar	Desloca-se e ataca com penalidade.	Sem Aparar	Deslocamento total
Concentrar	Concentra-se em tarefa mental.	Qualquer*	Passo
Defesa Total	Defesa aumentada ou defesa dupla.	Qualquer†	Varia
Deslocamento	Não faz nada além de se deslocar.	Qualquer	Deslocamento total
Fazer Nada	Não executa nenhuma ação mas se recupera de atordoamento.	Qualquer‡	Nenhum
Fintar	Finge um ataque corpo a corpo.	Qualquer	Passo
Mudança de Posição	Fica em pé, senta-se, etc.	Qualquer	Nenhum
Preparar	Prepara uma arma ou outro objeto.	Qualquer	Passo

* Usar uma defesa ativa pode atrapalhar sua pontaria ou concentração.

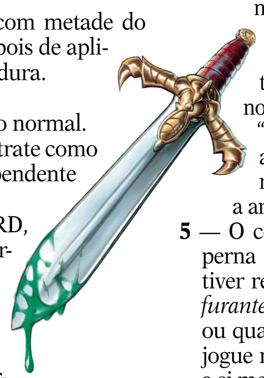
† Confere +2 em Esquiva, Bloqueio ou Aparar, *ou* permite duas jogadas de defesa contra cada ataque.

‡ O personagem sofre uma penalidade de -4 em todas as defesas se estiver Fazendo Nada devido a atordoamento.

Tabela de Golpe Fulminante

Sempre que um dano é dobrado ou triplicado, isso se refere ao *dano básico* (não à lesão). Em todos os casos, o alvo não tem direito a uma defesa ativa contra o ataque.

3 — O golpe causa o triplo do dano.
4 — A RD do alvo protege apenas com metade do valor (arredondado para baixo) depois de aplicados quaisquer divisores de armadura.
5 — O golpe causa o dobro do dano.
6 — O golpe causa o máximo do dano normal.
7 — Se *qualquer* dano penetrar a RD, trate como se fosse um ferimento grave, independente do dano causado.



8 — Se *qualquer* dano penetrar a RD, ele causa o dobro do choque normal (até uma penalidade máxima de *-8*). Se o ataque foi contra um membro ou extremidade, a parte do corpo em questão fica incapacitada. Trata-se de um choque superficial: a parte incapacitada volta ao normal em (16 - HT) segundos, com um mínimo de dois segundos; a não ser que a lesão tenha sido suficiente forte para incapacitar a parte do corpo de qualquer forma.
9, 10, 11 — Apenas o dano normal.
12 — Dano normal e a vítima deixa cair o que estiver segurando, independe do dano que penetrar a RD.
13,14 — Se *qualquer* dano penetrar a RD, trate como se fosse um ferimento grave, independente do dano causado.
15 — O golpe causa o máximo do dano normal.
16 — O golpe causa o dobro do dano.
17 — A RD do alvo protege apenas com metade do valor (arredondado para baixo) depois de aplicados quaisquer divisores de armadura.
18 — O golpe causa o triplo do dano.

Tabela de Golpe Fulminante na Cabeça

Use esta tabela somente para golpes fulminantes contra a cabeça (*rosto*, *crânio* ou *olho*). Em todos os casos, o alvo não tem direito a uma defesa ativa contra o ataque.

3 — O golpe causa o máximo do dano normal *e* ignora a RD do alvo.
4, 5 — A RD do alvo protege apenas com metade do valor (arredondado para baixo) depois de aplicados quaisquer divisores de armadura. Se *qualquer* dano penetrar a RD, trate como se fosse um ferimento grave, independente do dano causado.
6, 7 — Se o ataque visava o *rosto* ou *crânio*, trate como se fosse contra o *olho*, mesmo que o ataque normalmente não pudesse atingir o olho! Se seria impossível atingir o olho (como num ataque por trás), trate como **4**.
8 — Dano normal à cabeça e a vítima fica desequilibrada: ela deve Fazer Nada no próximo turno (mas pode se defender normalmente).
9, 10, 11 — Apenas dano normal à cabeça.
12, 13 — Dano normal à cabeça e, se *qualquer* dano penetrar a RD, um ataque *por contusão* deixa a vítima surda (veja *Duração de Lesões Incapacitantes*, pág. 422, para informações sobre a recuperação), ao passo que qualquer outro ataque causa cicatrizes profundas (a vítima perde um nível de Aparência Física, ou dois níveis no caso de ataque *por queimadura* ou *corrosão*).
14 — Dano normal à cabeça e a vítima deixa a arma cair (se ela estiver segurando duas armas, determine aleatoriamente qual caiu).
15 — O golpe causa o máximo do dano normal.
16 — O golpe causa o dobro do dano.
17 — A RD do alvo protege apenas com metade do valor (arredondado para baixo) depois de aplicados quaisquer divisores de armadura.
18 — O golpe causa o triplo do dano.

Tabela de Erro Crítico

3, 4 — A arma se quebra e fica inutilizável. *Exceção*: algumas armas são mais difíceis de quebrar. Estas incluem armas sólidas que causam dano *por contusão* (maças, manguais, malhos, barras de metal, etc.); armas mágicas; armas de fogo (exceto armas com mecanismos wheel-lock, mísseis teleguiados e armas de feixe); e armas de qualidade *superior* ou *altíssima* de todos os tipos. Se o combatente possuir uma arma dessas, ele deve jogar novamente. Somente se obtiver um resultado de "arma quebrada" pela segunda vez é que essas armas se quebram. No caso de qualquer outro resultado, ignore o texto e o combatente deixa a arma cair. V. *Armas Quebradas* (pág. 485).
5 — O combatente atinge a *si mesmo* no braço ou perna (50% de chance para cada). *Exceção*: se estiver realizando um ataque *por perfuração* ou *perfurante* com uma arma de combate corpo a corpo ou qualquer tipo de arma de combate à distância, jogue novamente. Se obtiver um resultado "atinge a si mesmo" pela segunda vez, aí então assuma *este* resultado — metade ou todo o dano, conforme o caso. No caso de um resultado diferente de "atinge a si mesmo", use o outro resultado.
6 — Como **5**, mas apenas metade do dano.
7 — O combatente perde o equilíbrio. Ele não pode fazer *nada* (nem mesmo uma ação livre) até seu próximo turno e todas as suas defesas ativas sofrem uma penalidade de -2 até lá.
8 — A arma gira na mão do combatente. Ele precisa executar uma manobra Preparar adicional antes de poder usá-la novamente.
9, 10, 11 — O combatente deixa a arma cair. *Exceção*: no caso de uma arma *barata*, ela se *quebra*; veja **3**.
12 — Como **8**.
13 — Como **7**.
14 — Se o combatente estava desferindo um *golpe em balanço* com uma arma de combate corpo a corpo, a arma voa da mão dele 1d metros de distância — 50% de chance para frente ou para trás. Qualquer pessoa no local atingido pela arma deve fazer um teste de DX ou sofre metade do dano do ataque! Se o combatente estava desferindo um *golpe de ponta* ou qualquer tipo de ataque à distância, ou se estiver aparando, ele simplesmente deixa a arma cair, como em **9**.
15 — O combatente estira o ombro! Seu braço da arma fica "incapacitado". Ele não precisa deixar a arma cair, mas não pode usá-la para atacar ou defender durante 30 minutos.
16 — O combatente cai! Se ele estava fazendo um ataque à distância, veja **7**.
17, 18 — A arma se quebra; veja **3**.

Dano de Objetos Arremessados

Objetos arremessados causam dano por *GdP* de acordo com a ST (v. *Tabela de Dano*, pág. 16), modificado pelo peso conforme mostrado na tabela a seguir. O dano normalmente é por contusão, mas o Mestre pode definir que um objeto afiado causa dano perfurante, por corte ou por perfuração. Um objeto frágil (ou um personagem arremessado) sofre o mesmo dano; contudo, faça diferentes avaliações de dano para o objeto e o alvo.

Peso	***Dano***
Até BC/8	GdP, -2 por dado
Até BC/4	GdP, -1 por dado
Até BC/2	GdP
Até BC	GdP, +1 por dado
Até 2×BC	GdP
Até 4×BC	GdP, -1/2 por dado (arredondado para baixo)
Até 8×BC	GdP, -1 por dado

GURPS é uma marca registrada da
Steve Jackson Games Incorporated.
GURPS Escudo do Mestre é copyright © 2004 da
Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados.

Tabela de Erro Crítico Com Golpe Desarmado

Use esta tabela somente para erros críticos em golpes *desarmados* (mordidas, garras, agarrões, cabeçadas, chutes, socos, encontrões, etc.) ou aparar desarmado, incluindo os de animais.

3 — O combatente se nocauteia! Os detalhes ficam a critério do Mestre — talvez ele tenha tropeçado e caído de cabeça, ou deu com a cara no escudo ou no punho do oponente. Ele deve fazer um teste contra a HT a cada 30 minutos para se recuperar.
4 — Se o combatente estiver atacando ou aparando com um membro, este fica estirado: ele sofre 1 ponto de dano e o membro fica "incapacitado". Ele não pode usá-lo para atacar ou defender durante 30 minutos. Se estiver dando uma mordida, cabeçada, etc., ele distende um músculo e sofre dor moderada (v. Condições Irritantes, pág. 428) pelos próximos (20 - HT) minutos, mínimo de um minuto.
5 — O combatente atinge um objeto sólido (parede, chão, etc.) em vez de atingir o oponente ou aparar o ataque. Ele sofre dano por contusão igual ao *seu* dano de GdP na parte do corpo que estava sendo usada; a RD protege normalmente. *Exceção*: se estiver atacando um oponente armado com uma arma preparada que causa dano por perfuração, o combatente cai sobre a arma! Ele sofre o dano da arma, mas com base em *sua própria* ST em vez da ST da pessoa portando a arma.
6 — Como **5**, mas somente metade do dano. *Exceção*: se estiver atacando com armas naturais, como garras ou dentes, eles se *quebram*: -1 de dano nos próximos ataques até se curar (para recuperação, pág. 422).
7 — O combatente dá um passo em falso. Se estiver atacando, ele avança um metro além do oponente e termina na direção oposta a ele; o oponente agora está nas costas do combatente! Se estiver aparando, ele cai; veja **8**.
8 — O combatente cai!
9, 10, 11 — O combatente perde o equilíbrio. Ele não pode fazer *nada* (nem mesmo uma ação livre) até seu próximo turno e todas as suas defesas ativas sofrem uma penalidade de -2 até lá.
12 — O combatente tropeça. Ele precisa fazer um teste de DX para não cair — DX-4 se estiver chutando ou contra o *dobro* da penalidade normal à DX no caso de técnicas que exigem um teste de DX para evitar um acidente até mesmo em fracassos comuns (ex., DX-8 para um Voadora).
13 — O combatente baixa a guarda. Até seu próximo turno, suas defesas ativas sofrem uma penalidade de -2 e quaisquer bônus de Avaliar ou penalidades de Fintar sobre ele contam em *dobro*! Isso fica *bem óbvio* para oponentes próximos.
14 — O combatente dá um passo em falso; veja **7**.
15 — O combatente *rompe* um músculo. Ele sofre 1d-3 de dano no membro usado (ou a um dos membros usados, se ele estava usando dois), ou no pescoço se estava mordendo, dando uma cabeçada, etc. Ele perde o equilíbrio e sofre uma penalidade de -1 em todas as jogadas de ataque e defesa durante o próximo turno. Ele também sofre uma penalidade de -3 em qualquer ação que envolva o membro em questão (ou em *todas* as ações se tiver ferido o pescoço!) até que o dano seja curado. Essa penalidade é reduzida para -1 se ele possuir Hipoalgia.
16 — O combatente atinge um objeto sólido; veja **5**.
17 — O combatente estira um membro ou distende um músculo, como em **4**. *Exceção*: um animal de IQ 3–5 fracassa tão desastrosamente que fica nervoso e perde a coragem. Ele se vira e foge no próximo turno, se possível. Se estiver encurralado em algum canto, ele assume uma posição de rendição (garganta descoberta, barriga exposta, etc.).
18 — O combatente se nocauteia; veja **3**.

Combatentes que não podem cair (ex., cobras ou combatentes que já se encontram no chão): Trate qualquer resultado de queda como 1d-3 de dano. Os detalhes ficam a critério do Mestre — talvez o oponente tenha pisado nele!

Criaturas nadadoras e voadores: Trate qualquer resultado de queda como se o combatente fosse forçado a uma posição desajeitada de voo ou nado com os mesmo resultados efetivos (-4 para atacar, -3 para defender).